

無双采配

『真・三國無双4 Empires』
の新要素

『真・三國無双4 Empires』では、無双キャラクターに指示を出すことで、多様な戦略をお楽しみいただけます。

濮陽の戦い

194年、曹操は呂布を討伐すべく、濮陽に出陣。さて、曹操が採る戦略とは……。

7 呂布を追いつめた!

ようやくここまで来たか……。残すは
呂布が残る本陣のみ!
さあ、全軍、わしと共に突撃だ!

POINT 方向パッドで簡単に全体指示
(→P.30) が出せる!



6 大乱戦の中……

ぬう、呂布軍の名だたる将に囲ま
れてしまった! おい! その
貴様、手を貸せい!

POINT 戦闘には2P参戦可能
(戦闘準備時!)
2人で競い合って進め!

5 委任部隊の活躍

おお、指示をしなかった子
禁が本陣に戻っていたか。
さすがは、我が配下よ!

POINT 指示をしない軍団は、
軍団長の判断で行動!

4 敵の奇策?

ぬう、本陣を狙うとは……。呂布もただの馬鹿で
はないようだな。荀攸、この占拠した拠点の守備、
任せたぞ! 楽進、わしと共に本陣に戻るのだ!

POINT [拠点防御] で武將に拠点を守らせる
こともできる。



3 戦場策を使う!

敵の張遼、なかなかの武將よ。
策を使う必要があろうな。

POINT 戦場策(→P.31)によ
って、戦を有利に。た
だし、敵も戦場策を使う。

2 部隊を引き連れて戦う!

うむ、わしがやられてはこの戦は終わ
るな……。

荀攸、楽進! わしを援護するのだ!

POINT [味方援護]を命じて、軍団を援
護。武將が護衛をしてくれる!



1 三方向より前進!

濮陽城への道は三股に分かれてい
る。わしは中央を進み、夏侯淵に南
の拠点の攻撃を、夏侯惇には北の拠
点を押さえるよう命じた。

POINT [拠点攻撃]を命じて、同時
作戦を進行する!



操 作 図 解

[コントローラー操作]

Xbox 360™ コントローラー

このゲームでのコントローラー使用法の詳しい説明は、本書またはゲーム画面に表示される説明をお読みください。

LB ボタン

ガード／弾き返し／シフト移動
(→P.40)

武将の後方からの視点に切り替わり、ボタンを押している間、前方からの攻撃をガードする。
ガード中、敵の攻撃が当たる直前にYボタンを押すと、攻撃を弾き返す。
ボタンを押したまま 左スティックを倒すと、正面を向いた状態で移動する。

STARTボタン

ポーズ・情報画面表示
(→P.34)／イベントのキャンセル

① 左スティック

移動 (→P.40)

武将が移動する。

方向パッド

全体指示 (→P.30)

方向パッド上：手近な拠点を攻撃させる。
方向パッド左：全軍をプレイヤーの下に集結させる。

方向パッド右：軍団長の判断に任せる(委任)。

方向パッド下：手近な拠点を守らせる。

※全体指示は「オプション」の「コントローラー設定」の「全体指示」(→P.11)で①左スティックに割り当てることができます。

LT 左トリガー

名前・体力表示 (→P.33)

武将または特殊な兵の名前と残り体力を表示する。

RT 右トリガー

マップ切り替え (→P.33)

全体マップと拡大マップを切り替える。



RB ボタン

弓攻撃 (→P.41)

ボタンを押している間、弓を構える。弓構え中に、①左スティックで照準を合わせ、攻撃ボタン(X/Y/Bボタン)で矢を放つ。

Xボタン：通常の弓攻撃

Yボタン：威力が大きく、敵を行動不能にする

Bボタン：連射する(無双ゲージが最大時のみ)

通常攻撃 (→P.41)

通常の技で攻撃する。最大4～6発の連続攻撃を繰り出す(武器の連続攻撃数による)。

※エボリューション攻撃 (→P.43) の場合、最大9発まで連続攻撃が可能です。

チャージ攻撃 (→P.42)

武将ごとの強力な技で攻撃する。通常攻撃やジャンプと組み合わせると特殊な技を繰り出す。

無双乱舞攻撃 (→P.44)

武将の必殺技で攻撃する。無双ゲージが最大のときに使用できる。ボタンを離すか、ゲージがなくなるまで攻撃を続ける。無双ゲージが足りないときは、ボタンを押している間、ゲージをためる。

ジャンプ (→P.40)

(馬の横で)乗馬／(馬の上で)下馬

※象の場合も操作は同じです。

R 右スティック ボタン

無双覚醒 (→P.44) : 覚醒印

覚醒印を獲得した後、R右スティック ボタンを押すと無双覚醒状態になる。一定時間、攻撃力や攻撃スピードなどが上がる。

開始準備

[ゲームの始め方]

ゲームの始め方

Xbox 360 本体の取扱説明書に従って準備します。オープニングまたはタイトル画面でSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。



メニュー画面

プレイするモードを選びます。

●争覇モード(→P.12)

勢力を1つ選び、中国大陸の統一を目指します。本作のメインモードです。

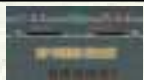
●フリーモード(→P.8)

戦場を選んで、プレイします。短時間で遊べますので、武将を成長させたり、戦闘の感覚をつかんだりするのに最適です。



●2人プレイ

争覇モード・フリーモードの戦闘は2人で協力してプレイできます。戦闘準備画面(→P.34)で画面右上に「2P PRESS START」と表示されているときに、2PがSTARTボタンを押すと参加できます。



●事典(→P.8)

「三国志」に関する物語の流れや武将の説明が見られます。

●ビジュアルデータベース(→P.9)

登場武将のCGやセリフ、ゲーム中に手に入れた武器やアイテムなどを鑑賞できます。

●エディットモード(→P.10)

オリジナル武将(エディット武将)を作成します。作成できる武将は10人までです。作成した武将は争覇モードやフリーモードに登場させられます。

●オプション(→P.11)

ゲームのプレイ環境を設定します。

セーブ

争覇モードは、政略画面、作戦画面で「セーブ」を選ぶと16個まで保存できます。

●戦闘中にセーブ

戦闘中にSTARTボタンを押して、情報画面が表示されたら、[途中保存]を選びます。セーブ後も続けてプレイできます。1つの戦闘で途中保存できる回数は難易度ごとに決まっています。



入門・易しい	回数制限なし
普通	3回まで途中保存可能
難しい	1回だけ途中保存可能
修羅	途中保存できない

●争覇モード

途中保存のデータは政略画面、作戦画面のセーブデータと同じ場所に作成されます。16個まで保存できます。データのある場所にセーブするとデータが上書きされます。

●フリーモード

途中保存できるデータは1個のみです。再度、途中保存したり、戦闘後にセーブしたりした場合、データは上書きされます。フリーモードの別の戦闘で保存した場合も上書きされます。

ロード

メニュー画面で[争覇モード]、[フリーモード]を選んだあとに、[LOAD GAME]を選びます。争覇モードの場合、ロードするデータを選んで[A]ボタンを押すと、ゲームが再開されます。



プロフィールの使い分けとサインイン

セーブデータは、ゲーマー プロフィールごとに作成されます。Xbox ダッシュボードで複数のプロフィールを作成し、別のプロフィールでサインインすることで、複数のセーブデータを使い分けられます。

※セーブ・ロードするためには、サインインした状態でプレイしてください。また、サインインせずにゲームを開始し、プレイ中にサインインした場合は、メインメニューから[オプション]を選んでロードする必要があります。

※詳しくはXbox 360 本体の取扱説明書をご覧ください。

フリーモード

戦場を選んで、プレイします。

- ①戦場を選び、侵攻側と防衛側、どちらを担当するか決めます。



- ②環境設定を行います。

難易度	5段階の難易度から選びます。
戦況設定	【優勢】にすると開始時の兵力が増え、【劣勢】にすると減ります。
成長結果適用	【あり】にするとプレイ中に成長した武将や武器データでプレイします。【なし】にすると初期状態の武将や武器でプレイします。

- ③参戦武将を選びます。味方と敵の武将を8人ずつ選べます。プレイヤーは主軍主将のうち1Pに選んだ武将を操作します。

武将の「階級」には関係なく、兵力の上限は20000です。



- ④戦闘準備画面(→P.34)に進みます。2Pが参戦する場合、1Pと同じ軍の主将または、争覇モードをプレイして増えた武将から操作する武将を選びます。戦闘中、戦場策(→P.31)は使えません。戦闘後、武将は成長し、武器も改造できます。成長したデータは争覇モードでも使えます(→P.14)。



事典

「三國志事典」で「三國志」の流れを、「武将事典」でゲームに登場する武将の説明を見られます。



ビジュアルデータベース

●武将名鑑・兵士名鑑

「真・三國無双4 Empires」に登場する主人公キャラや、脇役兵士を鑑賞します。

モデル鑑賞

武将のモデルをさまざまな角度、視点から鑑賞できます。

モデル回転	①左スティック
モデル上下左右移動	②右スティック
モデルの拡大／縮小	LB / RB ボタン



ボイスコレクション

さまざまなセリフを聞けます。

●ギャラリー

特典CGやムービーを鑑賞できます。また、特定の条件を満たすとエンディング編集もできます。

エンディング編集

エンディングに登場するキャラクターを編集できます。シーンごとにキャラクターを設定します。



●武器一覧・アイテム一覧・政策カード一覧

手に入れた武器やアイテムを鑑賞します。ゲームに登場した政策カードの効果も確認できます。

サウンド・ドルビー設定

本製品はドルビー® デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

エディットモード

エディット武将を作成します。

エディット武将を登場させるには？

●争覇モード

勢力を選ぶ際に、支配勢力のいない「空白地域」を選ぶと、エディット武将を君主にできる。また、[環境設定] (→P.14) の [エディット武将] を [登場] にすると、エディット武将が地域に自動的に配置される。



空白地域

●フリーモード

武将選択で [Edit] を選ぶ。

新規作成

①ファイルを選ぶ

[FILE1～10] から顔が表示されていないファイルを選びます。

②名前を入力する

[名前] を選んで入力します。
漢字を入力するには、入力したい漢字の音読みの1文字目を選んでから、漢字を選びます。

(例) 「真」を入力する場合

1. [漢字] を選び、[し] を選ぶ
2. 漢字一覧で「真」を選ぶ



※争覇モードで特定の条件を満たすと、選べる防具が増えます。

③性別を選ぶ

性別によって、選べる顔・防具・音声異なります。

その他の項目を設定する

④顔、体型、防具、モーション、音声を選びます。モーションによって装備できる武器の種類が決まります。

作成終了

⑤[作成終了] を選ぶと、武将が作成されます。設定内容はセーブするまで保存されません。

●防具変更

作成済みのファイルを選ぶと、防具を変更できます。
※防具を変更しても、武将の成長や武器は初期化されません。

●削除

作成済みのファイルを選び、[X] ボタンを押すと、作成した武将を削除できます。

●設定内容のセーブ

メニュー画面に戻るときに、セーブするか確認されます。セーブすると設定内容が保存されます。セーブせずに戻ると、設定内容は破棄されます。

オプション

ゲームのプレイ環境を設定します。

ゲーム設定	マップ表示	伝令時のマップ切り替え【半自動/自動/手動】 半自動：伝令報告時、自動的に全体マップに切り替わる。 自動：全体マップに切り替わった後、元のマップに戻る。 手動：切り替わらない。
コントローラー設定	全体指示	全体指示 (→P.30) をどちらで出すか設定【方向パッド/左スティック】
	振動機能	コントローラーの振動機能の有無【あり/なし】
	弓操作タイプ	弓矢で上下の照準を合わせるときの入力方向【通常/上下順】
	ボタン設定	コントローラーのボタンを割り当てる。
サウンド設定	BGM音量	BGMの音量設定【16段階】
	効果音音量	効果音の音量設定【16段階】
	ボイス音量	セリフの音量設定【16段階】
	サウンドテスト	ゲーム中のBGMを再生する。
画面調整	方向パッドで画面の明るさを調整。 STARTボタンを押すと初期設定の状態に戻る。	
セーブ/ロード	セーブ	現在の状態をセーブする。
	ロード	記録してあるゲームのデータを読み込む。
能力初期化	全武将の能力を初期状態に戻す (武器やアイテムは初期化されない)。	
携帯サイト連携	携帯サイト用入力キーが表示される。	

Mobile JOY 携帯サイト「真・三國無双」で特典ゲット

オプションの [携帯サイト連携] を選ぶと、「携帯サイト用入力キー」が表示されます。このキーを携帯電話の「真・三國無双」サイトで入力すると、パスワードを取得できます。[携帯サイト連携] で、取得したパスワードを入力すると特典を得られます。

●携帯版「真・三國無双」サイトへのアクセス方法

i-mode	[メニューリスト] → [待受画面/アプリ待受/フレーム] → [ゲーム] → [真・三國無双]
Vodafone live!	[メニューリスト] → [壁紙・待受] → [ゲームキャラ] → [真・三國無双]
EZweb	[EZトップメニュー] → [カテゴリで探す] → [画像・キャラクター] → [TV・ゲーム] → [真・三國無双]

※携帯版「真・三國無双」のサイトのご利用には携帯コンテンツへの登録 (月額利用料300円 [税抜]) が必要です。また、通信料 (パケット料金など) はお客様のご負担になります。

※ご利用前に、コンテンツ内のマニュアルもご一読ください。

※携帯版「真・三國無双」のサイトに関するお問い合わせは、コンテンツ内のメール送信フォームから行ってください。よろしくお願いいたします。

※「i-mode」「iアプリ」はNTTドコモの登録商標です。「Vodafone」「Vodafone live!」はVodafone Group Plcの商標または登録商標です。「EZweb」はKDDI株式会社の商標または登録商標です。

天下争覇

[争覇モードの概要]

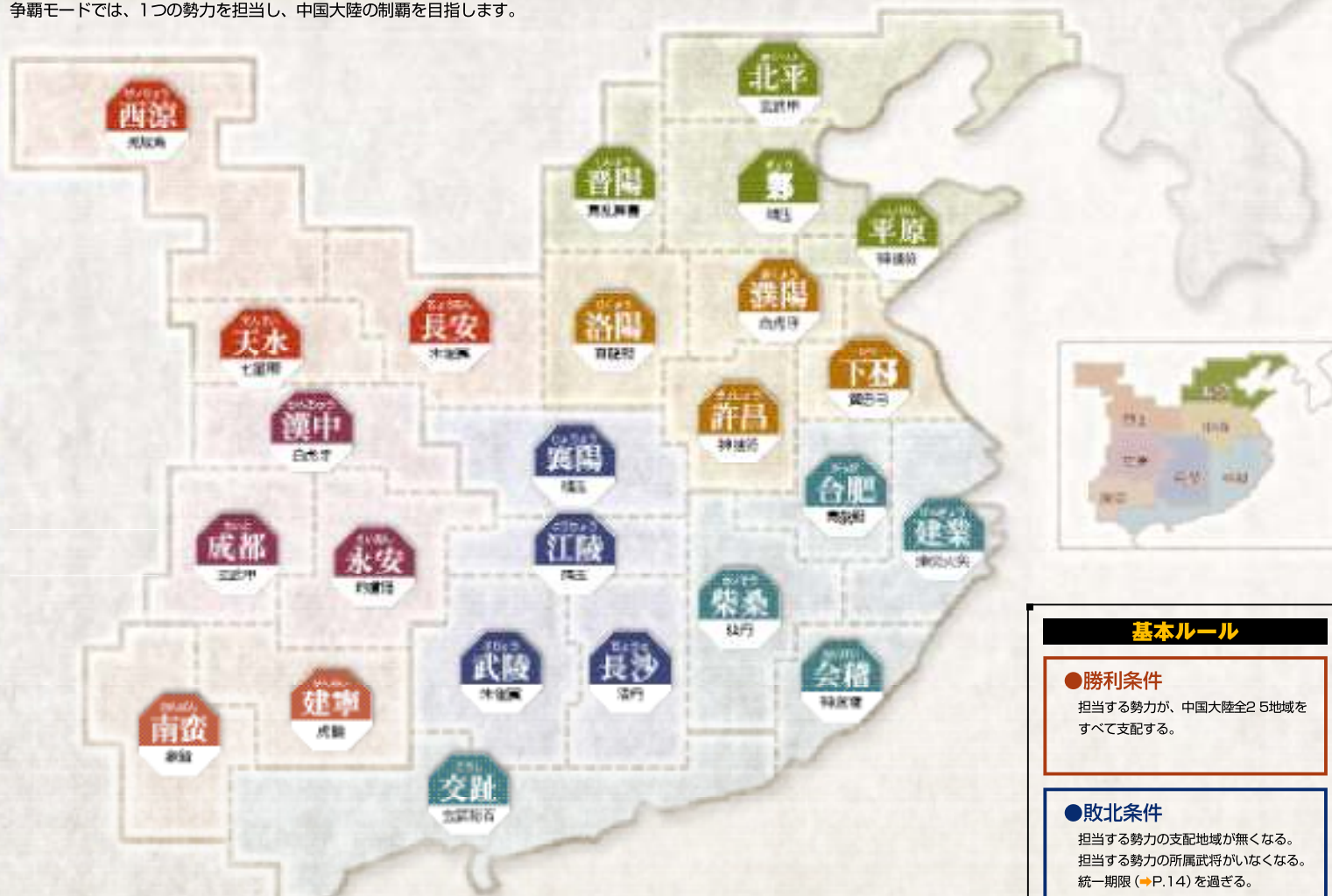
争覇モードでは、1つの勢力を担当し、中国大陆の制覇を目指します。

凡例

----- 侵攻できる国境
----- 侵攻できない国境

● 地域名
● 初期産物

※[英雄集結]では初期産物がランダムになります。



基本ルール

●勝利条件

担当する勢力が、中国大陆全25地域をすべて支配する。

●敗北条件

担当する勢力の支配地域が無くなる。
担当する勢力の所属武将がいなくなる。
統一期限 (→P.14) を過ぎる。

争覇モードの流れ

1 シナリオを決める

シナリオを選びます。シナリオによって勢力の支配地域や所属武将が変わります(武将がすでに死亡している場合もあります)。

●英雄集結

「争覇モード」プレイ中に配下にした武将やエディット武将を、自由に配置して遊ぶ架空シナリオです。



2 勢力を選ぶ

地図上の各地域に配置されている勢力の中から担当する勢力を選びます。新勢力(配置されていない武将やエディット武将)でプレイしたい場合は、誰も支配していない空白地域を選びます。

●新勢力に設定できる武将を増やすには

「争覇モード」プレイ中に新しい武将を配下にした後、忘れずにセーブしよう。新勢力の武将として、その武将が選べるようになる(シナリオ開始時に配置されていない場合)。「英雄集結」シナリオの登場武将やフリーモードの参戦武将も同じく増えるのだ。

「GET!」マークが表示される。



3 環境設定を行う

マップ表示	伝令報告時のマップの表示方法を決める(⇒P.11)。
難易度	難易度により敵の手強さや、途中保存(⇒P.7)の回数が変わる。
成長結果適用	【あり】争覇モード、フリーモードで成長させた武将データなどを使用して開始する。 【なし】初期データで始める。
統一期限★	【あり】200ターン経過するまでに統一しないとゲームオーバー。 【なし】999年中に統一しないとゲームオーバー。
エディット武将	新勢力に設定していないエディット武将(⇒P.10)を登場させるかどうか決める。 エディット武将は自動的に地域に配置される。
総取りルール★	【君主攻略】君主のいる地域を攻略すると、その君主の支配地域がすべて手に入る。 【分断攻略】君主のいる地域を孤立させて(隣接する支配地域がない状態)攻略すると、その君主の支配地域がすべて手に入る。 【なし】総取りルールは適用されない。
雇用武将上限★	増える雇用枠(⇒P.16)と最大武将数を決める。
武将死亡★	【あり】寿命や戦後の処断により、武将が死ぬことがある。 【なし】イベントでのみ武将が死亡する。

★のついた設定は争覇モードで一定の条件を満たすと、選べる項目が増えます。

4 ターン開始

プレイヤーの順番(ターン)が回ってきます。ターンの初めには、収入や所持金などの情報が表示されます。

●イベント発生

ターンの初めに、親族武将が仕官してきたり、特殊戦闘(歴史イベント)が起こったりする。また以下のようなイベントも起きることがある。

地震：防御度が減る。 疫病：兵力が減る。
いなか：金が減る。 豊作：地域収入が増える。
洪水：防御度が減る。その地域に攻め込めなくなる。
大雪：その地域に攻め込めなくなる。

※いなか、疫病は隣接地域に被害が拡大することがあります。疫病は新しい年になると、いなかは冬になると確実に収まります。



5 政略を行う(⇒P.16)

政略画面では【政策】や【武将配置】などを行い、軍備を整えます。政略は、命令回数だけ実行できます。命令し終えたら【進行】を選びます。

●所持金と費用

政策は種類に応じて費用がかかります。所持金が足りなければ実行できません。所持金はターンごとに増える。

●命令回数

支配地域に応じて増える。また、支配地域が減っても一度増えた命令回数は減らない。

支配地域	1	2~3	4~9	10~15	16~25
命令回数	1	2	3	4	5



6 作戦を立てる(⇒P.26)

政略を終えたら、作戦を立てます。侵攻戦を行ったり、同盟勢力から要請があれば共闘したりできます。【戦闘しない】を選べば、次のターンに進みます。



7 支配地域の拡大

侵攻戦に勝利すると、支配地域が広がります。さらなる勢力拡大を目指して、次のターンへと進みます。

争 覇 政 略

[争覇モードの政略]

政略画面を進めるための基本ルールを説明します。

政略の種類

提案 (P.17)	武将の提案の中から政策を選び、実行する。
委任 (P.17)	武将に政策の実行を任せる。
政策 (P.17)	政策の中から1つを選び、実行する。
武将配置 (P.23)	支配地域に武将を配置する。
情報 (P.24)	さまざまな情報を見る。
セーブ	争覇モードのデータをセーブする。16回までセーブできる。
メインメニュー	ゲームを終了し、メインメニューに戻る。

費用と所持金

政策を実行すると費用がかかります。効果の大きな政策ほど、費用は高くなります。費用が所持金を上回る場合は、実行できません。所持金はターンごとに増えます。

勢力収入 基礎収入100 + 君主の官爵による収入	+	地域収入 支配地域ごとの収入額。支配地域が増えるほど、多くなる	=	所持金の収入
--	---	---	---	---------------

※官爵…支配地域が増えていくと、イベントによってもらえます。

アイテムと戦場策はためられる

生産した産物(アイテム)は1つのアイテムにつき9個まで、戦場策は全部で最大5個までためられます。アイテムは戦闘準備画面(P.34)で装備します。一度装備すると無くなります。戦場策は戦闘準備画面でセットして、戦闘中に使用します。アイテムと同様、一度使うと無くなります。



武将数

政策の「武将人事」を行ったり、戦闘で武将を捕縛したりすると、自勢力の武将を増やせます。1つの勢力に所属できる武将数(登用枠)は、その勢力が支配する地域数によって決まります。支配地域が1つのときは、主将、準将各3人までです。支配地域が増えるごとに、登用枠は増えます(「雇用武将上限」(P.14)が「普通」の場合、2人ずつ増)。

※「真・三國無双4」の主人公キャラクターやエディット武将は必ず主将となります。準将にはなりません。
 ※登用枠以上の武将を登用した場合、代わりに誰かを解雇(P.23)する必要があります。
 ※他勢力の侵攻を受けて支配地域数が減っても、登用枠は減りません。
 ※開始時から複数の支配地域を持っている場合は、地域数に応じた登用枠で始められます。

提案

勢力にいる主将(君主も含む)の中から最大4人が、政策を2つずつ提案します。武将を選ぶと、その武将が提案した2つの政策を実行します(1つだけ実行することはできません)。提案を実行すると、命令回数が1減ります。[委任]や[政策]と異なり、命令回数1回で2つの政策を実行できるので、効率的です。また、特定の武将が「特殊政策」を提案することもあります。



●基本政策と特殊政策

基本政策 ゲーム開始時から実行できる政策(善政・悪政など、条件を満たすと登場するものもある)。

特殊政策 特定の武将が[提案]や[委任]で実行する政策。実行すると、次から[政策]で選べるようになる。

※一度取得(実行した後、セーブ)した「特殊政策」は、次のプレイではゲーム開始時から[政策]で実行できます(「成長結果適用」が「あり」の場合)。

委任

勢力にいる武将に政策の実行を任せます。委任武将は命令回数が0になるまで、政策を実行します。また、委任武将が「特殊政策」を実行することもあります。



政策

政策を選んで実行します。政策を1つ実行すると、命令回数が1減ります。ゲーム開始時は基本政策しか実行できません。武将の[提案]や[委任]で「New!」と表示された政策を実行すると、次からその政策を行えるようになります。ちなみに、戦場策(「戦場工作」・「部隊補強」・「戦場計略」)については、最初はどれも実行できません。提案の中に戦場策が出現したら、積極的に実行するようにしましょう。



政略の心得

●提案で政策を増やす!

ゲーム開始時は武将の[提案]をとにかく実行して、政策の数を増やそう。政策が増えてきたら、もっとも効果的な策を自分で考えて[政策]で実行するのだ。

●兵力の補充も忘れずに!

兵力が少ないと、戦闘で圧倒的に不利になる。戦闘で減ってしまった兵力は回復しないので、政策で必ず補充しよう。

●アイテムと戦場策をためよう!

装備アイテムと戦場策は最大までためておこう。そうすれば連戦が続いても乗り切れるだろう。また、アイテムに余裕があれば、「近隣人材登用」(P.19)も実行しやすい。

政策一覧

軍資調達 ぐんしちようたつ

政策	内容	主な提案武将
基 産業振興・小	支配地域の産業を奨励して、金300を入手する。	
特 産業振興・大	支配地域の産業を大いに奨励して、金を入手する。	劉備、曹丕
基 南海交易	交易に投資して、金やアイテムの獲得を目指す。 呉越地方をすべて支配している勢力のみ実行できる。	
基 朔北交易	交易に投資して、金やアイテムの獲得を目指す。 河北地方をすべて支配している勢力のみ実行できる。	
基 西域交易	交易に投資して、金やアイテムの獲得を目指す。 西北地方をすべて支配している勢力のみ実行できる。	
基 南中交易	交易に投資して、金やアイテムの獲得を目指す。巴蜀・南中地方をすべて支配している勢力のみ実行できる。	
善基 領内視察	領内を視察して、民の声を聞く。	
善基 民衆援助	支配地域の民に金を施す。	
悪基 臨時徴税	支配地域の民から金500を徴収する。	
悪基 陵墓発掘	高貴な人の墓をあばき、金やアイテムを手に入れる。	

武装開発 ぶそうかいぱつ

政策	内容	主な提案武将
基 装備品生産	産物(アイテム)を1つ生産して、ためる。	
基 品質改良・小	産物(アイテム)をレベルアップする。	
特 品質改良・大	産物(アイテム)を大幅にレベルアップする。	袁紹、徐晃
特 新産物開発	現在ある産物に加えて、新たな産物の生産を始める。	司馬懿、周瑜
基 刀剣鍛冶	刀剣鍛冶の技術(鍛冶ポイント)を上げる。鍛冶ポイントを一定以上にすると、武器がレベルアップする。	
基 長柄鍛冶	長柄鍛冶の技術(鍛冶ポイント)を上げる。鍛冶ポイントを一定以上にすると、武器がレベルアップする。	
基 特殊鍛冶	特殊鍛冶の技術(鍛冶ポイント)を上げる。鍛冶ポイントを一定以上にすると、武器がレベルアップする。	
特 総合鍛冶	刀剣、長柄、特殊鍛冶の技術(鍛冶ポイント)を上げる。技術を一定以上にすると、武器がレベルアップする。	典韋、太史慈
善基 世紀の大徳政	備蓄数が一番多いアイテムすべてと金を民に施す。	
悪基 恐怖の大徴発	民からアイテムと金を取り立てる。	

武将人事 ぶしょうじんじ

政策	内容	主な提案武将
基 領内人材搜索	支配地域を搜索して、在野武将を見つける。	
特 全国人材搜索	全国を搜索して、在野武将を見つける。	曹操、甄姬
特 人材募集	人材を募集して、集まった人材から1人選んで登用する。	孫堅、夏侯淵
基 近隣人材登用	支配地域の在野武将、または支配地域に隣接している勢力の武将にアイテムを贈り、登用を試みる。	
特 全国人材登用	全国の在野武将、または他勢力の武将に金やアイテムを贈り、登用を試みる。	黃蓋、大喬
特 武将鍛錬	武将をレベルアップする。	張飛、馬超

権謀術数 けんぼうじゆっすう

政策	内容	主な提案武将
基 短期同盟締結	他勢力と同盟を結ぶ。4ターン有効。	
特 長期同盟締結	他勢力と同盟を結ぶ。12ターン有効。	趙雲、孫堅
特 共闘依頼	そのターンでの戦闘に、同盟勢力から援軍を送ってもらう(※)。	凌統、小喬
特 降伏勧告	他勢力に降伏を勧告する。成功すると、他勢力の支配地域、武将が手に入る。	関羽、呂蒙
特 同盟破棄	他勢力との同盟を破棄する。	関平、華雄
特 裏切り工作	他勢力の武将を、自軍に寝返らせる。そのターンの戦闘でのみ有効。	陸遜、龐統
特 住民反乱	他勢力の支配地域で住民反乱が起こるように仕向ける。	張角、張宝
特 敵将謀反	他勢力の武将に謀反を起こさせ、独立させる。	貂蟬、董卓
特 敵軍誘引	他勢力が自勢力の支配地域に攻めるよう仕向ける。	荀攸、徐庶
特 強行軍	そのターンの戦闘に限り、隣接していない地域にも出陣できる。	許褚、姜維

※ [共闘依頼] したターンに自勢力の [援軍主将] と、[援軍準将] の両方を設定して攻めると、依頼した援軍は登場しません。

凡例

基: 基本政策 **特**: 特殊政策 **善**: 民を喜ばす善政 **悪**: 民を困らせる悪政



徴兵防備 ちょうへいぼうび



政策	内容	主な提案武将
基 単将補充・小	武将1人の兵力を1000回復させる。	
特 単将補充・大	武将1人の兵力を2000回復させる	周泰、楽進
特 単将補充・全	武将1人の兵力を完全に回復させる。	呂布、張郃
基 全将補充・微	全武将の兵力を500回復させる。	
特 全将補充・小	全武将の兵力を1000回復させる。	夏侯惇、孫尚香
特 全将補充・大	全武将の兵力を2000回復させる。	張角、祝融
基 地域防御改修	支配地域の中から1つ選び、防御度を高める。	
特 全領防御改修	全支配地域の防御度を高める。	袁紹、張遼
善 兵士恩給授与	兵士に恩給を与えて家に帰す。兵力が2割減る。	
悪 臨時徴兵	民を臨時に徴兵し、全武将の兵力を完全に回復させる。	

戦場策一覧

戦場策は政略で生産します。全部で5個までためられます。開始時はどの策も生産できませんが、[提案]や[委任](⇒P.17)で一度獲得すると、次から[政策]でも生産できるようになります。ためた策は戦闘準備画面の[戦場策]でセットして使用します(⇒P.31)。



戦場工作 せんじょうこうさく



政策	内容	主な提案武将
特 敵軍補充遅滞	敵軍の部隊補充を遅くする。	田豊、沙摩柯
特 自軍補充加速	自軍の部隊補充を早くする。	孫堅、関興
特 敵領民造反	侵攻戦で、味方の義民兵が登場する。	郭嘉、張梁
特 敵援軍阻止	敵に援軍があった場合、到着を阻止する。	龐徳、司馬昭
特 拠点半数確保	拠点を約半数占拠した状態で、戦闘を開始する。	甘寧、孫策
特 拠点中立化	本陣以外の拠点がすべて中立拠点の状態での戦闘を開始する。	孫權、士平
特 戦闘時間延長	戦闘時間を10分延ばす。	曹仁、法正
特 戦闘時間短縮	戦闘時間を5分縮める。	郭図、黃祖
特 獲得武勲増大	プレイヤーが操作する武将の個人武勲ポイントを2倍にする。	劉備、司馬懿
特 諜報	敵軍の「命令」が、情報画面の[軍団情報]で見られる。	徐晃、馬良



部隊補強 ぶたいほきょう



政策	内容	主な提案武将
特 虎戦車投入	自軍に虎戦車加わる。	イベントのみ
特 妖術師団雇用	自軍に妖術師団加わる。	張角、左慈
特 虎使い団雇用	自軍に虎使いと虎加わる。	孟獲、木鹿大王
特 藤甲兵団雇用	自軍に藤甲兵加わる。	祝融、兀突骨
特 山賊兵団雇用	自軍に山賊兵加わる。	袁術、周倉
特 木牛投入	自軍に木牛部隊加わる。	イベントのみ
特 全軍火矢配備	自軍の弓兵全員に火矢を持たせる。	姜維、黃蓋
特 全軍氷矢配備	自軍の弓兵全員に氷矢を持たせる。	曹操、曹丕



戦場計略 せんじょうけいりやく



政策	内容	主な提案武将
特 大火計	一定時間、戦場全体を炎で包む。その間、敵兵の体力は半分になる。また兵力も減る。	諸葛亮、周瑜
特 一撃捕縛	一定時間、敵武将を倒すと必ず捕縛できる状態になる。ただし、その間はプレイヤー武将の能力が半減。	典韋、呂布
特 兵力回復	戦闘中、自軍の兵力が回復する。	太史慈、大喬
特 兵力削減	戦闘中、敵軍の兵力を減らす。	黃忠、張郃
特 伏兵	奇襲部隊による一斉攻撃を行い、敵の兵力を減らす。	徐榮、胡車児
特 説得	敵兵を寝返らせて、自軍に加える。	星彩、夏侯淵
特 鼓舞	自軍の士気が最大になる。	孫尚香、孟獲
特 神速	一定時間、自軍の移動速度が上がる。	馬超、凌統
特 牛歩	一定時間、敵軍の移動速度が遅くなり、攻撃頻度が減る。	許褚、魏延
特 大喝	敵軍の士気を下げる。	関羽、張飛

凡例

基:基本政策 **特**:特殊政策 **善**:民を喜ばす善政 **悪**:民を困らせる悪政

善政と悪政の影響

民が喜ぶような政策(善政)を実行すると、防衛戦が起きたときに、民が義民兵として登場して戦ってくれる。民を苦しめる政策(悪政)を実行していると、防衛戦が起きたときに民が敵軍に味方してしまう。また、善政を数多く行くと、高度な善政(世紀の大徳政など)が選べるようになり、悪政が実行できなくなる。逆に悪政ばかり行くと、善政を実行できず、高度な悪政(恐怖の大徴発など)が選べるようになる。

産物一覧

装備アイテムは戦場では手に入りません。[提案]・[委任]・[政策]で生産します。アイテムは戦場で使うと無くなりますが、続けて生産すれば、1つにつき最大9個までためられます。また、レベルのあるアイテムは、政策でレベルアップします。





●鎧アイテム【装備可能数：1】

戦闘開始時から馬(象)に騎乗できます。レベルはありません。

	せきとあふみ 赤兎鎧 赤兎馬に騎乗して戦闘開始。		そうあふみかい 象鎧改 武将象に騎乗して戦闘開始。
---	---------------------------------------	---	--

●玉アイテム【装備可能数：1】

特定のチャージ攻撃が「属性攻撃」となります。レベルはありません。

	えんぎよく 炎玉 【炎属性】 炎が燃えている間、ダメージを与え続ける。		ひょうぎよく 氷玉 【氷属性】 敵を凍結して、しばらく硬直させることがある。
	いんぎよく 陰玉 【陰属性】 一定確率で敵を一撃で倒す(無双ゲージを消費)。		ようぎよく 陽玉 【陽属性】 ガードを弾き飛ばし、ダメージを与える。

●能力アイテム【装備可能数1～6】

武将の能力が上がったり、特殊な能力が身についたりします。レベルアップできるものがあります。レベルは20まで上げられます。

	すざくよく 朱雀翼 体力ゲージ最大値が増加。		せいりゅうたん 青龍胆 無双ゲージ最大値が増加。
	びゃっこひせき 白虎秘石 100人撃破ごとに攻撃力が成長。		きゅうきこう 吸気甲 敵の攻撃を直前でガードすると体力回復。
	しんそくりつめ 神速蹄 馬・象の移動力上昇。		はじきかえしこく 弾返極意 弾き返しの威力が増す。

※装備アイテムはこの他にも存在します。

武将配置

複数の地域を支配したときに、武将の配置換えを行います。実行しても命令回数は減りません。また、武将を[未配置]にすると、解雇できます。



配置の流れ

①地域を2つ選びます。自動的に主将、準将が表示されます。1つの地域に主将と準将を3人ずつ配置できます。

●主将と準将

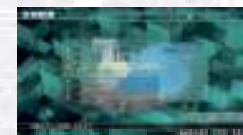
武将の2つの階級。主将は戦闘時にプレイヤーが操作する武将。[真・三國無双4]の主人公キャラクターやエディット武将は必ず主将となり、準将にはなれない。



②武将を選び、移動させたい地域の「――」を選ぶと武将が移動します。武将を選んだ状態で、もう一方の武将を選ぶと武将を入れ替えられます。

●注意！

[未配置]に武将を置いたまま[完了]を選ぶと、その武将は解雇される(君主以外)。



武将配置の重要性

●複数の地域が同時に攻められた場合

プレイヤーが参加できる戦闘は1つのみ。他の戦闘はその地域にいる武将に任せるしかない(自動戦闘)。自動戦闘の結果は、プレイヤーの戦闘が終わった後に表示される。



自動戦闘の勝敗は武将の兵力と地域の防御度により決まる。

●つねに援軍を派遣できるように

戦闘では、主軍の武将以外に援軍(主将、準将1人ずつ)を派遣できる。複数の方向から侵攻できる地域を攻める際は、[武将配置]でその隣接地域(街道がつながっている地域)に武将を集めておこう。

※同盟国の援軍武将は、戦闘に負けても捕縛されません。



心強い味方が到着する。

情報

さまざまな情報を見られます。実行しても命令回数は減りません。作戦画面(⇒P.26)でも選べます。

勢力	自勢力や他勢力の情報を見る。
地域	地域情報を見る。
武将	武将情報を見る。
武器	武器情報を見る。
アイテム	現在所持しているアイテムを見る。
政策効果	このターンの戦闘で有効な政略(権謀術数)を確認できる。
戦場策	現在ためている戦場策を確認できる。
同盟	現在同盟を結んでいる勢力と、同盟が有効な残りターン数を確認できる。

勢力情報

見たい勢力を選び、**Y**ボタンを押します。続けて**Y**ボタンを押すと、武将情報を見られます。

●軍師

イベントで任命。戦闘に参加すると、全種類の戦闘技能(⇒P.31)を使用する(プレイヤーが操作する場合は除く)。

●大都督

イベントで任命。主軍として出陣すると、自軍の再出撃回数(⇒P.29)が2倍になる。

●武将数

所属する武将数(自勢力の場合:現在の武将数/最大武将数)。

●勢力の鍛冶レベルと鍛冶ポイント

鍛冶ポイントが100たまると鍛冶レベルが1上がる。鍛冶レベルが上がると、武器がレベルアップ。最大レベルは5。

●地域数

支配地域の数。

●総兵力

所属武将が率いる兵力の合計。

●勢力の君主の官爵

「州牧」、「大司馬」などが表示される。

地域情報

見たい地域を選び、**Y**ボタンを押します。続けて**Y**ボタンを押すと、武将情報を見られます。

●防衛度

高いと自動戦闘のときに落ちにくい。また、防衛戦時の武将の再出撃回数(⇒P.29)が増える。

●収入

1ターンに入る地域収入。

●在野

地域にいる在野武将の数。

●産物

産物とレベル。産物の数と内容は地域によって違う。

武将情報

武将の情報がリストで表示されます。武将を選び**Y**ボタンを押すと、その武将の情報が1画面に表示されます。

●武将の武器の種類

●装備できるアイテムの数

●無双達成マーカー
1つのステージで「1000人撃破」を達成すると表示。装備できるアイテム数が1増える。

●武将の階級

武勲ポイントがたまると上がる。階級が上がると将軍位も上がり、武将のモデル、装備できるアイテムの数、指揮できる兵力が増える。

●武将の能力

階級が上がったり、基本能力アップアイテム(⇒P.38)を獲得したりすると上がる。

武器情報

武器一覧が表示されます。武器の詳細情報を見られます。ちなみに武器は、戦闘終了後に改造できます(⇒P.36)。

●エボリューション攻撃可能マーク

6撃目の後にエボリューション攻撃を出せる(⇒P.43)。

●武器の重さ

軽い:攻撃スピードは早い、威力は下がる。
普通:攻撃スピード、威力とも普通。
重い:攻撃スピードは遅いが、威力は上がる。
攻撃中に敵の攻撃を受けてもよろけにくい。

●効果マーカー

最大で5つの効果が備わる(⇒P.39)。

争 覇 侵 攻

[争覇モードの戦闘]

略略を実行して軍備を整えたら、他地域に攻め込みます。

作戦

戦闘には「侵攻戦」、「防衛戦」、「同盟国戦闘」があります。戦闘の種類を選び、地図上から戦闘を行う地域を選びます。戦闘をせずに次のターンに進むには「戦闘をしない」を選びます。



侵攻戦	他勢力が支配している地域に攻め込む。勝利すればその地域を支配できる。
防衛戦	他勢力から侵攻を受けている地域を防衛する。プレイヤーは1つの防衛戦にのみ参加できる。プレイヤーが参加しない防衛戦は自動戦闘となり、双方の戦力、攻め込まれた地域の防御度が勝敗を左右する。なお、自動戦闘に参加した武将にも武勲は与えられる。
同盟国戦闘	同盟勢力の侵攻戦(同盟国共闘)または防衛戦(同盟国救援)に、援軍として武将を1人派遣する。同盟勢力から要請があったときのみ選べる。勝利するとお礼として多額の金もらえる。

軍団編成

戦闘と戦闘地域を選んだら、軍団編成を行います。戦闘に参加させられるのは8人までです。プレイヤーは[1P]に選んだ武将を操作します。なお、「侵攻戦」の場合は出陣する武将の兵力に応じて費用がかかります。

●主軍主将(最大3人)、主軍準将(最大3人)

部隊の主力。戦闘地域と隣接している地域(街道が繋がっている地域)の武将から選べる。

●援軍主将(1人)、援軍準将(1人)

戦闘開始から少し遅れて到着する。戦闘地域の隣接地域(街道が繋がっている地域)の武将から選べる。



成長させたい武将を操作せよ

戦後に獲得した宝箱(基本能力アップアイテム)は、プレイヤー武将に与えられる。鍛えたい武将を操作すれば、早く成長させられる。

戦闘準備

戦闘準備画面(→P.34)でアイテムの装備や戦場策のセットなどを行います。この画面で2PがSTARTボタンを押せば、2Pが戦闘に参加できます。その場合、1Pと同じ軍の主軍主将から操作する武将を選ぶため、主軍主将は2人以上が必要です。準備が整ったら、「戦闘開始」を選びます。



戦闘の基礎知識

勝敗条件

侵攻戦では、味方本陣から敵本陣まで、つながるように占拠します。その後、敵本陣を占拠すると勝利です。敵の本国を攻めた場合は敵総大将を倒しても勝利となります。防衛戦では、敵総大将を撃破するか、敵本陣を制圧するか、制限時間まで味方本陣を守りきると勝利です。敵の総大将は情報画面の勝敗条件(→P.34)で確認できます。プレイヤー武将が撃破されたり、味方本陣が陥落すると敗北となります。

※味方拠点からつながっていない敵本陣は、拠点兵長を倒しても占拠できません。



A→E→GやB→C→Fなど、敵本陣までつながるように占拠しよう。

拠点は順番に占拠しよう

孤立している拠点(本陣につながっていない拠点)を占拠した場合、部隊は補充されず、回復アイテムも出現しない。占拠しても維持が難しく、敵に奪い返されやすい。

拠点の占拠

拠点は、拠点を守る拠点兵長と武将をすべて倒した状態で、拠点内に味方部隊が入ると占拠できます。占拠した拠点は味方拠点となります。また、拠点を占拠すると、敵軍の士気が下がります。



倒すべき敵の数はここでわかる。

敵



赤い旗が目印。拠点兵長や武将をすべて倒せば、占拠できる。

味方



青い旗が目印。中央のアイテム台に定期的にアイテムが出現。

中立



先にその拠点に入った部隊の勢力のものとなる

支配領域

味方本陣とつながる味方拠点を結ぶエリアは、「支配領域」となります。支配領域では、味方兵士の戦闘能力が高くなります。反対に、敵の支配領域では、敵兵士の戦闘能力が高まり、戦闘が難しくなります。



マップ上の青い領域が味方の支配領域。赤が敵。

味方拠点の機能

兵力に応じたペースで、拠点に味方部隊が補充されます。敵が周囲にいないければ、拠点中央にある「アイテム台」に、アイテムが定期的に出現します。



アイテム台。

●拠点の種類

	攻撃拠点	投石機などで周囲の敵部隊を攻撃する。アイテム台に「戦神の斧」など攻撃系アイテムや回復系アイテムが出る。
	防御拠点	拠点を守る兵士がガードを使う。アイテム台に「戦神の鎧」など防御系アイテムや回復系アイテムが出る。
	補給拠点	定期的に軍の士気を上げる。兵長がアイテムを使うこともある。アイテム台に回復系アイテムが出やすい。

戦闘中アイテム一覧

一定時間経つとなくなるので注意！

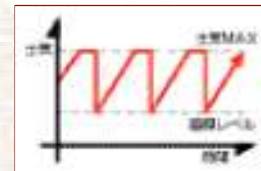
戦闘中のアイテム獲得方法

- 武将や、部隊の隊長を倒す。
- アイテム台から出現。

回復系 獲得時に有効。		 肉まん 体力 50回復	 肉まん2個 体力 100回復
 骨つき肉 体力 200回復	 鳥の丸焼き 体力 400回復	 老酒 無双ゲージ 全回復	 覚醒印 右スティック ボタンで 無双覚醒
 華佗膏 体力・無双 ゲージ全回復	 矢束 矢10増加	 戦神の斧 30秒間 攻撃力2倍	 玉璽 10秒間 無双ゲージ MAX
 戦神の鎧 30秒間 防御力2倍	 韋駄天靴 30秒間 移動速度 MAX	 阿斗 60秒間 無双ゲージ MAX	

士気

士気が高い軍団ほど、兵士たちの戦闘能力が高まります。戦闘が始まると、士気は徐々に上がっていきます。士気が最高になった軍団は、一定時間後に「基礎レベル」まで士気 downstairs、また徐々に上がっていきます。基礎レベルは総兵力が多いほど高くなります。



●士気上がる

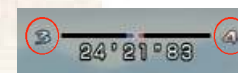
補給拠点より物資到着／「50人撃破」「100人撃破」

●士気下がる

軍団長が撃破される／拠点を奪われる／敵の支配領域などを達成。

武将の再出撃

撃破した敵の武将たちは、一定時間を経過すると戦場に復帰します。兵力や再出撃回数が「0」になったときに撃破すれば、その武将は出現しなくなります。再出撃回数はメイン画面の戦況情報で確認できます。



- 総兵力が多いと再出撃回数も多くなる。
- 大都督武将が主軍だと、再出撃回数が倍になる。
- 地域の防御度が高いと、防衛側の武将の再出撃回数が多くなる。

武将捕縛の条件

- 武将の兵力が少なくなったときに撃破。
- 自軍の支配領域で孤立させてから撃破。

- 戦場策[一撃捕縛]を使用。

※戦闘中、援軍武将は捕縛できません。



首の周りに赤い線が出ている武将を倒せば、必ず捕縛できる。

体力が少なくなった武将は……

味方拠点に戻って回復しようとする。味方ならば、敵にやられないよう護衛しよう。敵ならば、逃がさず仕留めてしまおう。



部隊の補充

武将が持つ兵力に応じたペースで味方拠点から部隊が補充されます。兵力が少ない武将は、戦闘時に部隊の補充が遅くなり、戦闘が不利になります。兵力は政策で回復できます。



指示

戦闘中、各部隊（プレイヤー部隊を除く）に指示を出せます。指示を出さない部隊は「委任」状態となり、軍団長の判断で動きます。うまく指示を使いこなすと、戦闘終了後に指示ボーナス（▶P.37）がもらえます。また、「同盟国戦闘」の時は、同盟国の部隊も指示できます。

●全体指示

メイン画面（▶P.32）で方向パッドを操作して、指示を出します。

方向パッド上	手近な拠点を攻撃させる。拠点占拠後は委任。
方向パッド左	全軍をプレイヤーの下に集結させる。
方向パッド右	軍団長の判断に任せる（委任）。
方向パッド下	手近な拠点を守らせる。

●個別指示

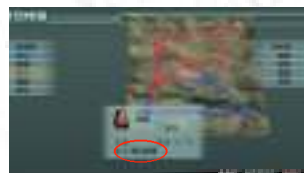
部隊ごとに指示を出します。指示は情報画面（▶P.34）の「軍団情報」で出せます。軍団情報で武将を選び△ボタンを押します。

敵将撃破	目標武将の撃破を目指す。撃破後は委任。
味方援護	目標武将を援護する。
拠点攻撃	目標拠点の占拠を目指す。占拠後は委任。
拠点防御	目標拠点の防衛に徹する。
委任	軍団長の判断に任せる。



指示の使いどころ

自分が危ないときに方向パッド左で武将を呼んだり、出過ぎている部隊がいたら「拠点防御」で落ち着かせたり……指示は使いどころが盛りだくさん。そのときの状況や戦局に応じて、いろいろな指示を試してみてください。



張飛に自分の「味方援護」を指示。すると……。



一緒に戦ってくれる！

戦場策

戦闘開始前に、戦闘準備画面（▶P.34）で「戦場策」を選ぶと、生産済みの戦場策が表示されます。使いたい策を選んで、セットします。1つの戦闘で最大2個、セットできます。セットされた戦場策は、戦闘終了後に無くなります。



戦場工作（▶P.20）	戦闘開始前にセットすれば、自動的に効力を発揮。
部隊補強（▶P.21）	戦闘開始前にセットすれば、自動的に効力を発揮。
戦場計略（▶P.21）	戦闘開始前にセットした後、戦闘中にSTARTボタンを押して「戦場策」を選び実行。1枚につき1回のみ使える。

戦場策のルール

- 特殊部隊は1つまで。虎戦車と妖術師団などは一緒に戦えない。
- 相反する策は同時にセットできない（「全軍火矢配備」と「全軍氷矢配備」など）。
- 戦闘で一度使った（セットした）戦場策は、戦闘後には無くなる。

戦闘技能

武将は、それぞれ1つの戦闘技能を持っています。プレイヤーが操作しない武将たちは、戦闘中に各自の判断で戦闘技能を使います。戦闘技能は情報画面（▶P.34）の「軍団情報」で確認できます。



●戦闘技能一覧

猛攻【もうこう】	部隊の攻撃力が一定時間上がる。
死守【ししゅ】	部隊の防御力が一定時間上がる。
奮闘【ふんとう】	部隊の士気が上がる。
疾風【しっふう】	部隊の移動速度が一定時間上がる。
強襲【きやうしゅう】	一定時間、拠点到猛攻を仕掛ける。
火計【かけい】	拠点到火計を仕掛け、ダメージを与える。
挑発【ちょうはつ】	敵軍団をおびき出す。

メイン画面

メイン画面でSTARTボタンを押すと、情報画面に切り替わります(→P.34)。

敵情報

所属軍団と名前。★の数が多いほど士気が高い。

敵体力ゲージ

ダメージを与えると減り、無くなると倒したことになる。バーの長さよりも体力が多いときは、暗い色の上に明るく表示される。

コンボ数

攻撃が連続でヒットした数。5コンボ以上で表示される。



無双覚醒マーカー

覚醒印を取ると表示される。表示されているときに➡右スティックボタンを押すと、無双覚醒(→P.44)が発動する。



所有矢数 (MAX:99本)

プレイヤーが持っている矢の本数。アイテムの矢束を取ると増える。

体力ゲージ

プレイヤーの体力。ダメージを受けると減り、色が変わる。無くなるとゲームオーバー。

戦況メッセージ

戦況が報告され、同時に全体マップ上で対象が明るく表示される。情報画面の【情報履歴】で読み返せる。

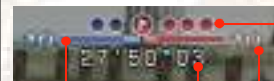


無双ゲージ

最大になると「エボリューション攻撃」(→P.43)、「無双乱舞攻撃」(→P.44)が使える。

◆ゲージをためるには
敵にダメージを与える。
敵からダメージを受ける。
Bボタンを押し続ける。
体力ゲージが赤色になる。

戦況情報



●拠点情報

拠点にいる両軍の「拠点兵長」と武将の数(●=自軍、●=敵軍)。敵拠点にいる場合、敵の兵長と武将が0になり、味方部隊がいれば拠点を占拠できる。

●再出撃可能数

軍団全体で再出撃可能な数(→P.29)。武将が再出撃するたびに1減る。0の時点で撃破されるとその武将は再出撃しない。

●両軍の総兵力

青=自軍、赤=敵軍。バーの長さよりも兵力が多いときは、暗い色の上に明るく表示される。

●制限時間残り

制限時間が0になると防衛側の勝利。

マップ

右トリガーで切り替わる。



全体マップ



拡大マップ

- 敵軍 ●自軍 ●戦闘中
- ▲プレイヤー ●騎乗馬

※有力武将は、勢力が明るく表示されます。
※総大将は、○の周囲に一定の間隔で光が広がります。
※騎乗馬は、「鎧アイテム」装備時の下馬中のみ表示されます。

K.O.COUNT (撃破数)

倒した敵の数。

能力ゲージ

一時能力アップアイテム(→P.28)の継続時間。バーが無くなると効果が切れる。

- …攻撃力2倍(30秒間)
- …防御力2倍(30秒間)
- …移動速度MAX(30秒間)
- …無双ゲージMAX(10、60秒間)

進入禁止マーク



このマークから先へは進入できない。
馬・象のマークの場合は、降りれば進入できる。

2人プレイの画面

2人プレイでは、画面が上下に分割されます。



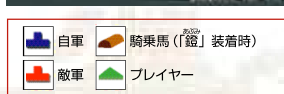
名前・体力



特定の兵または武将の名前と体力。左トリガーを押すと、頭上に表示される。バーの長さよりも体力が多いときは、暗い色の上に明るく表示される。

情報画面

戦闘開始時、または戦闘の途中でSTARTボタンを押してポーズしたときに、情報画面が表示されます。



戦闘準備(開始時)

●武器装備 (→P.39)

武将が装備する武器を選びます。鍛冶レベルがアップすると、パワーアップした武器が選べるようになります。

●アイテム装備 (→P.22)

装備する「鎧」「玉」「能力」を選びます。装備できる数は、「鎧」「玉」が1つずつ、「能力」は武将の成長によって最大6つまで増やせます。

アイテムは一度装備すると、次のターンにはなくなります。

●モデル変更

キャラクターの階級が上がると武将のモデルが増えます。☺ ボタンでモデルを変えられます。



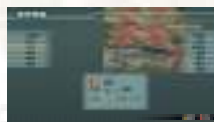
勝敗条件

戦闘の勝利条件と敗北条件です。

軍団情報

開始時 軍団の士気・兵力・戦闘技能 (→P.31)を確認できます。

ポーズ時 各軍団に指示が出せます (→P.30)。「命令」には「〇〇援護」「〇〇拠点攻撃」など、その軍団の現在の目標が表示されます。



戦場策(争覇モードのみ・→P.31)

開始時 戦闘に使う策を選びます。2個までセットできます。[戦場工作]・[部隊補強]系の戦場策はセットして戦闘を開始すれば効果を発揮します。



ポーズ時 [戦場計略]系の戦場策を使用します。1枚につき1回のみ使用できます。



個人情報(ポーズ時)

装備している武器やアイテムを見られます。

オプション(開始時)

設定後に[完了]を選ぶと、設定が反映されます。

●マップ表示

伝令時のマップの切り替えを設定します (→P.11)。

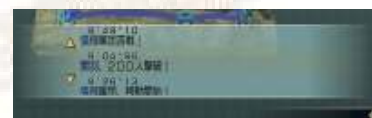
●BGM設定

戦闘中に流すBGMを設定します。A ボタンで試聴できます。



情報履歴(ポーズ時)

戦況メッセージの履歴です。方向キー上、下で64件前のメッセージまで見られます。



撤退(ポーズ時・争覇モードのみ)

侵攻戦の場合、その地域への侵攻をあきらめます。防衛戦の場合、その地域を敵に明け渡します。戦闘に敗北したことになり、参加した武将が捕らえられることがあります。

メインメニュー

ゲームを終了し、メインメニューに戻ります。

途中保存(ポーズ時)

プレイ中のデータを保存します。途中保存できる回数は難易度によって決まっています。

入門・易しい	無制限
普通	3回
難しい	1回
修羅	保存できない

戦闘開始/戦闘再開(開始時/ポーズ時)

戦闘を開始、または再開します。

2P離脱(2人プレイ開始時)

2人プレイを終了し、1Pのみでゲームを続けます。

戦闘終了

戦闘結果に応じて、基本能力アップアイテムや金、武勲などが与えられます。2P参戦時は、2Pの担当した武将が獲得したアイテムや、武勲なども表示されます。

戦闘結果

戦闘結果には完勝>勝利>辛勝>惜敗>敗北>完敗のランクがあります。このランクは、戦闘後に残った兵士数などによって決められます。このランクと撃破した武将、占拠した拠点数などにより、アイテムの数や中身が変わります。



獲得アイテム

プレイヤーが獲得した宝箱・宝石箱・皮袋・二重皮袋が表示されます。△ボタンを押すと中身(アイテム)が表示されます。



	宝箱 たからばこ	基本能力アップアイテム (⇒P.38)が入っている。		宝石箱 ほうせきばこ	武器に効果を付け足す 「巻物」が入っている。
	皮袋 かわぶくろ	金が入っている。		二重皮袋 にじゅうかわぶくろ	基本能力アップアイテム (⇒P.38)が入っている。

武将成長

プレイヤーが操作した武将を成長させます。獲得した基本能力アップアイテム(⇒P.38)により、成長します。



武器改造

「巻物」を使って、現在装備している武器に効果(⇒P.39)を加えます。[完了]ボタンを押すと、次に進みます。

※[成長結果適用]が[なし]の場合
武器改造の後、累積データにその武器を残すか、以前に成長させた武器を残すかを選べます。残した武器が今後、[成長結果適用]を[あり]にして始めたシナリオやステージの武器となります。



巻物

個人獲得武勲

プレイヤーが操作した武将の獲得した武勲ポイントが表示されます。獲得武勲は撃破数、撃破武将、クリアタイム、攻略拠点、ボーナスによって決まります。戦闘前に戦場策「獲得武勲増大」をセットしておけば武勲が2倍になります。



全軍獲得武勲

戦闘に勝利した場合は、全軍獲得武勲(全武将が獲得できる武勲)が表示されます。全軍武勲は味方の損害が低かったり、指示ボーナスが高かったりすると、多くもらえます。敗北した場合、全軍武勲はありません。

●指示ボーナス 戦闘中に指示を出した部隊が、うまく機能すると高ポイント。



全軍戦績

戦闘終了時に残った兵力と、全武将が獲得した武勲(「個人獲得武勲」と「全軍獲得武勲」の合計値)が表示されます。



戦闘に勝利

侵攻戦に勝つと、支配地域が広がり、主将・準将の登用枠(登用できる最大人数)も増える。また、新たに加わった地域の産物も生産できるようになる。敵武将を捕らえた場合は、登用するか放逐する(野に下らせる)かを選べる(争覇モード環境設定の[武将死亡]を[あり]にしていると処断も選べる)。武将を登用するのに金が必要になるので、金に余裕を持って戦闘に挑もう。



戦闘に敗北

侵攻戦に敗北すると、戦闘に参加した武将たちが敵勢力に捕らえられることがある。捕らえられた武将は解放されるか、敵勢力に登用される(争覇モード環境設定の[武将死亡]を[あり]にした場合、君主を操作したときに捕らえられると、処断されることも)。

防衛戦に敗北すると、その地域は相手勢力に支配されてしまう。防衛戦に敗れ、支配地域が無くなってしまうとゲームオーバーだ。



基本能力アップアイテム一覧

基本能力アップアイテムは戦場では入手できません。戦闘結果に応じて、戦闘終了後に獲得できます。

宝箱に入っているアイテム				
攻撃力				
	せいどう けん 青銅の剣 攻撃力+1	くろがね けん 黒鉄の剣 攻撃力+2	はくぎん けん 白銀の剣 攻撃力+4	おうごん けん 黄金の剣 攻撃力+8
				
	へいそつ たて 兵卒の盾 防御力+1	はくちよう たて 伯長の盾 防御力+2	しょうぐん たて 将軍の盾 防御力+4	ふくま たて 伏魔の盾 防御力+8

二重皮袋に入っているアイテム				
				
てんしん 点心 体力ゲージMAX10増加	だいてんしん 大点心 体力ゲージMAX20増加	うきつせんしほ 子吉仙酒 無双ゲージMAX10増加	なんかせんしほ 南華仙酒 無双ゲージMAX20増加	

武将の成長

体力(最大値)・無双(最大値)・攻撃力・防御力は上記の基本能力アップアイテムを獲得すれば上昇する。武勲を獲得して、階級が上がっても上昇する。また、産物(装備アイテム)(➡P.22)や、武器(➡P.39)を装備しても能力は上昇する。






武器の成長

武器は勢力の「鍛冶レベル」を上昇させることでレベルアップします。また、戦闘後に「巻物」を手に入れて改造することもできます。

●武器のパワーアップ

武器は勢力の「鍛冶レベル」によって4段階までパワーアップします。鍛冶レベルは鍛冶ポイントが100たまると1上がります。最大5まで上がります。パワーアップした武器は戦闘準備画面の「武器装備」(➡P.34)で装備できます。



	刀剣鍛冶	大剣、細剣、双剣、など刀剣類。
	長柄鍛冶	槍、矛、偃月刀、戟など柄の長い武器。
	特殊鍛冶	棒、羽扇、杖、扇など特殊な武器。

武器改造

戦闘終了後の「武器改造」(➡P.36)で、装備している武器を改造したり、効果を加えたりできます。

●鍛冶レベルが最高(レベル5)で巻物入手

重量を変えたり、武器攻撃力(マーカー「武攻」)を上げられることも。

●鍛冶レベル最高+戦闘で3武器(上の例だと青龍偃月刀)使用で巻物入手

エボリューション攻撃可能マーク(マーカー「Evo」)を加えられることも。

●効果マーカー

無双	無双ゲージMAXが上昇。	体力	体力ゲージMAXが上昇。
防御	防御力が上昇。	攻撃	攻撃力が上昇。
弓術	弓攻撃・弓防御力が上昇。	移動	移動速度が上昇。
連	戦後のアイテムのランクが上昇。	馬術	騎乗攻撃・騎乗防御力が上昇。
チャージ	チャージ攻撃力が上昇。	無増	無双ゲージの増加スピードが上昇。

ユニーク武器を手に入れる

争覇モードではユニーク武器(最強の武器)が手に入る。ただし、入手するには、争覇モードをプレイして、特定の条件をクリアしなければならない。また、ユニーク武器は巻物を使って効果を加えることができない。